



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Uso de las TICs en el aula para motivar al alumno y acercarlo a los contenidos económicos de forma práctica

Autor/es

JAVIER TEÓFILO SANZ ORTEGA

Director/es

ÁNGELA CASTILLO MURCIEGO

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario en Profesorado, especialidad Economía

Departamento

ECONOMÍA Y EMPRESA

Curso académico

2019-20



Uso de las TICs en el aula para motivar al alumno y acercarlo a los contenidos económicos de forma práctica, de JAVIER TEÓFILO SANZ ORTEGA (publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

Trabajo Fin de Máster

Uso de las TICs en el aula para motivar al alumno y acercarlo a los contenidos económicos de forma práctica

Autor

Javier Teo Sanz Ortega

Tutora: Ángela Castillo Murciego

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Economía (M01A)

Escuela de Máster y Doctorado



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2019-2020

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. Recursos didácticos	10
3.2. Impacto de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje	13
3.3. Modalidades que ofrecen las TIC	16
3.4. Retos educativos	17
3.5. Educación on-line	19
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN	23
4.1. Problemas que solucionan las TIC	23
4.1.1. Metodología poco innovadora	23
4.1.2. Desmotivación en el aula	24
4.1.3. Escaso uso de las tecnologías en el aula	25
4.2. Aprendizaje a través de la simulación	26
4.3. El cine como recurso didáctico	28
5. PROYECTO DE INNOVACIÓN	31
5.1. Introducción	31
5.2. Modelos de actividades a introducir en el aula	32
5.2.1. Simulador de bolsa	32
5.2.2. Visionado de películas	34
6. DISCUSIÓN	41
7. CONCLUSIONES	43
REFERENCIAS	45
ANEXOS	49

RESUMEN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido adquiriendo una gran importancia en los últimos años, formando parte de la cultura tecnológica que nos rodea y ejerciendo una gran influencia en la educación. Estas tecnologías, si bien presentan grandes ventajas, también generan algunos inconvenientes. En este trabajo se tratará de analizar el impacto de estas tecnologías en la educación, así como los principales retos para su correcta utilización. Mediante las actividades planteadas en el proyecto de innovación se tratará de dar solución a algunos de los principales problemas que pueden surgir en las aulas aplicando una metodología más dinámica, que permita acercar la economía al aula.

ABSTRACT

Information and Communications Technology (ICT) have been getting a bigger importance in recent years, being part of the technological culture that surrounds us and exerting a huge influence on education. Although these technologies have great advantages, they also generate some disadvantages. This work tries to analyze the impact of these technologies on education, as well as the main challenges to use them properly. We will try to solve some of the main problems that may arise in classrooms using a more dynamic methodology through activities that bring the economy closer to the classroom.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, constituye una base importante en la educación. Permite la utilización de numerosos recursos tanto físicos como didácticos, proporcionando un importante valor añadido a la docencia permitiendo mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

“El impacto de las TIC dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios [...] ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones, es la educación” (Hernández, 2017, p. 329). Uno de los principales lugares donde la tecnología ha influenciado mayoritariamente es la escuela, y, sobre todo, en la docencia, llegando a formar parte de la cotidianidad escolar.

El uso de estas tecnologías en el ámbito de la educación ha ido evolucionando a lo largo de estos últimos años, adquiriendo una creciente importancia, tanto que su utilización en el aula ha pasado de ser una posibilidad a erigirse como una necesidad y herramienta de trabajo básica para el profesorado y el alumnado.

Según Díaz-Barriga (2013, p. 9), *“La incorporación de las TIC a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicancia, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación”*. Todas estas técnicas permiten obtener y alcanzar, en cierta medida, una mayor capacidad de aprendizaje, mediante nuevas posibilidades, aportando un mayor dinamismo al estudio, con una gran interactividad.

Esta incorporación de las TIC exige capacitación para su uso, con una finalidad determinada que permita o facilite el aprendizaje. El uso que estudiantes y docentes hacen de ellas, junto con el logro o no de los resultados obtenidos es uno de los principales problemas que surgen mediante la utilización de estas tecnologías en el aula.

Esta integración de las TIC al ámbito educativo resulta muy interesante ya que aporta nuevas alternativas tanto a estudiantes como a docentes, los escenarios educativos van cambiando y es imprescindible adaptarse a ellos. Es necesario ir aplicando estas tecnologías poco a poco, ya que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque el escenario que se ha presentado recientemente requiere una mayor rapidez.

Así, como afirma Bartolomé (1996, p. 5), *“Las nuevas TICs están promoviendo una nueva visión del conocimiento y del aprendizaje”*. Es esencial una apuesta por la formación tecnológica, que conlleve, además, una metodología de apoyo para que el docente pueda evolucionar desde su rol de transmisor de conocimientos a facilitador y guía en la interpretación de los mismos.

Mediante el desarrollo de la propuesta de innovación educativa se persiguen, entre otros objetivos, acercar la economía al aula para ver el sentido práctico, conseguir una actitud activa entre los alumnos, potenciar el aprendizaje cooperativo y convencer a los docentes de la multitud de posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

Conocer la influencia que en la actualidad presentan las nuevas tecnologías en la educación es una prioridad, ya que permite saber si los sistemas educativos están consiguiendo adaptarse a los nuevos retos y circunstancias que nos encontramos.

Una evidencia de la importancia y repercusión que tienen estas tecnologías en la actualidad la encontramos actualmente, con la necesidad de impartir las clases de manera on-line. Esta alternativa no ofrece las mismas posibilidades que las clases presenciales, pero es una opción, una solución que ofrecen las tecnologías en circunstancias especiales como la que estamos viviendo actualmente con la pandemia Covid-19.

Tras esta introducción, en la sección 2 se recogen los principales objetivos que se persiguen con la propuesta educativa. Las secciones 3 y 4 tratarán sobre los contenidos teóricos y las principales ventajas de las actividades propuestas, que se desarrollarán posteriormente. Para finalizar, se aportarán las principales conclusiones obtenidas mediante la realización de este documento.

2. OBJETIVOS

Este proyecto de innovación, basado en el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, persigue varios objetivos destinados tanto a los docentes como a los alumnos.

El objetivo principal de este trabajo es mostrar la gran utilidad y las posibilidades que ofrecen las tecnologías en el ámbito educativo, aplicadas especialmente a la asignatura de economía. Permiten acercar la economía al aula para que los alumnos vean el sentido práctico de la teoría que se les explica y comprender así, de una forma más dinámica, la utilidad de la asignatura.

Otro de los principales objetivos que se persigue es generar un mayor dinamismo de estudio y trabajo en el aula. Con la utilización de las TIC se puede llegar a conseguir un aumento de la motivación de los alumnos, una actitud más activa al hacerles partícipes del aprendizaje, aplicando a la práctica los conocimientos recibidos.

Asimismo, otro de los principales objetivos, es demostrar que las TIC pueden proporcionar numerosas ventajas en el proceso de enseñanza a los docentes, siempre que su uso sea el correcto, con una utilización justificada, buscando una finalidad concreta. Además, pueden ser utilizadas para apoyar la tarea del docente, ya sea en el aula o para facilitar la evaluación de los alumnos.

Asimismo, entre los objetivos generales podría diferenciar:

- Eficiencia de la utilización de las herramientas digitales.
- Potenciar el aprendizaje cooperativo, solucionando problemas mediante la investigación y trabajo en equipo.

Mediante este proyecto de innovación, me propongo mostrar las grandes ventajas que ofrece la modernización y la adaptación de la enseñanza y aprendizaje a la nueva era digital.

3. MARCO TEÓRICO

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son *“el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas”* (Chen, 2019).

En los últimos años, han jugado un papel fundamental en el desarrollo de nuevas políticas y proyectos educativos, facilitando el acceso a la educación y al conocimiento, suponiendo un gran desafío.

“El gran desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente ha propiciado lo que algunos autores denominan la nueva “revolución” social, con el desarrollo de la sociedad de la información” (Belloch 2012, p. 1). En los últimos años, la implantación de la sociedad de la información y del conocimiento en todos los estamentos de la sociedad es un hecho incuestionable. Las tecnologías de la información y comunicación tienen un potencial reconocido para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y competencias (Segura, 2006).

Su importancia queda recogida en el Real Decreto 831/2003, del 27 de junio, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Educación Secundaria Obligatoria, donde los alumnos deberán adquirir una preparación básica en el campo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, con la finalidad de analizar, intercambiar y presentar el conocimiento adquirido.

La inclusión implícita de las TIC en los movimientos de enseñanza-aprendizaje influye en la realización de su potencial educativo y, sin duda, en el desarrollo de las competencias digitales reclamadas por la sociedad del siglo XXI.

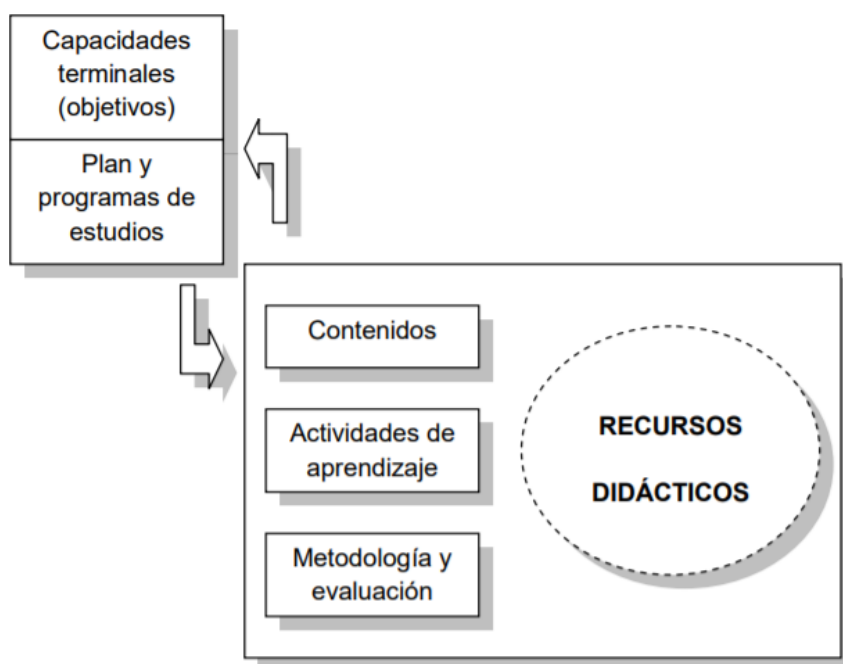
A continuación, se diferencian algunas cuestiones a tener en cuenta a la hora de utilizar recursos didácticos en el aula, el impacto de las TIC en la educación y algunos de los principales retos que supone una correcta utilización de estos medios en clase. Se exponen las diferentes posibilidades que ofrecen las TIC, dando una importancia especial a la educación on-line debido a la situación experimentada durante este curso.

3.1. Recursos didácticos

Según Mattos (1963, p. 2), los recursos didácticos son “*los medios materiales de que se dispone para conducir el aprendizaje de los alumnos*”. Hace referencia a la capacidad de decidir sobre el tipo de estrategias que se van a desarrollar en los procesos de enseñanza.

Por su parte, Medina y Salvador (2009, p. 186) definen recurso didáctico como “*cualquier medio que el profesor prevea emplear en el desarrollo o diseño del currículo para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación*”. Mediante esta definición, recogen desde los recursos tradicionales como el libro de texto o diccionarios hasta los recursos más innovadores o moderno como la calculadora científica y diferentes aplicaciones educativas.

Figura 1: Los recursos didácticos



Fuente: Blanco (2012).

El uso de todos los elementos o medios materiales actúan como complemento para ayudar al profesor en su tarea docente. Permiten facilitar su función, así como la del alumno, deben considerarse como un apoyo para el proceso

educativo. Como observamos en la *Figura 1*, según Blanco (2012), los recursos didácticos actúan como complemento en la metodología y evaluación, ayudando a la realización de las actividades y transmisión de los contenidos, así como a alcanzar los objetivos marcados mediante el desarrollo de las competencias.

Desde el punto de vista del profesorado, hay que tener en cuenta algunos aspectos a la hora de utilizar estos recursos. Así, Bravo (2004) aporta esa triple perspectiva:

- Conocer los medios y ser capaces de interpretar y manejar sus códigos de comunicación: el profesor debe conocer los lenguajes de comunicación que permiten interpretar y elaborar los recursos.
- Saber utilizarlos: conocer su manejo desde el punto de vista técnico cuando el recurso ya está elaborado o ser capaz de elaborarlos.
- Saber aplicarlos a la situación de aprendizaje concreta que quiere poner en marcha: necesidad de una estrategia que permita aprovechar todas estas posibilidades en la planificación del aprendizaje de los alumnos.

Así, cualquier recurso didáctico se puede convertir en un medio de enseñanza si ayuda a cumplir los objetivos de aprendizaje, pero permitirá obtener unos mejores resultados cuando su utilización esté planificada dentro de una estrategia que se adapte a las necesidades de los alumnos.

Tanto los recursos didácticos como los materiales deben cumplir con las funciones básicas de los contenidos curriculares y posibilitar las actividades de enseñanza-aprendizaje. Díaz (1996) diferencia, desde una perspectiva amplia, las funciones que deben cumplir los recursos didácticos:

- Función motivadora: despertar el interés, captar la atención hacia el contenido del mismo.
- Función estructuradora: servir de guías para el aprendizaje, organizar la información que se quiere transmitir.
- Función estrictamente didáctica: es necesario que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.

- Función facilitadora del aprendizaje: orientan la transmisión de conocimientos y ayudan a ejercitar y desarrollar habilidades.
- Función de soporte al profesor: utilización de estos recursos como apoyo, complemento, que permiten facilitar la tarea docente en algunos aspectos de enseñanza, evaluación, control...

Los recursos proporcionan un entorno para la expresión del alumno. Facilitan la transmisión de contenidos y la expresión del alumno mediante entornos motivadores.

Por ejemplo, en economía, es muy importante la presencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo, muchos de ellos, elementos facilitadores de los aprendizajes. Sería muy complicado enseñar la evolución de la economía si no se dispone de un gráfico y una pizarra o pantalla donde se refleje la evolución del PIB (entre otros indicadores). La utilización de las TIC permite explorar, solucionar y acercar contenidos económicos a situaciones reales y cercanas a los estudiantes.

Podemos clasificar estos recursos en función de múltiples criterios, existiendo numerosas clasificaciones de diversos autores. Desde mi punto de vista, una de las distinciones más clara y sencilla es la realizada por Bravo (2004), donde distingue tres grupos principales:

- Medios de apoyo a la exposición oral, donde se incluyen los medios tradicionales y de carácter fundamentalmente visual: pizarras, diapositivas, videos.
- Medios de refuerzo de la acción del profesor: medios potentes desde el punto de vista expresivo que son capaces de transmitir un contenido completo y no se emplean conjuntamente con la acción del docente, como por ejemplo apuntes que sirven como ampliación, videos educativos.
- Medios de información continua y a distancia, mediante el empleo de las tecnologías telemáticas que permiten ofrecer al alumno una información permanente y actualizada sobre cualquier aspecto de la

asignatura. Por ejemplo, páginas web, correo electrónico, videoconferencia.

La selección de un recurso didáctico se basa en los contenidos que deseamos transmitir y de las características específicas de cada uno de estos recursos teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece cada uno de ellos.

La utilización de las TIC ha producido grandes cambios en los medios de enseñanza, al cambiar muchos de los métodos y técnicas utilizadas tradicionalmente, optimizando la formación.

La evolución en la utilización de estas tecnologías en el ámbito educativo ha permitido la utilización de todas estas innovaciones en el aula. Todo esto permite acceder desde el aula a diferentes páginas web o blogs de economía, a los libros de texto que han adaptado las editoriales, a proyectos económicos de Administraciones Públicas y de empresas, así como a diferentes simulaciones para acercar la economía al aula.

Esta evolución de las tecnologías ha permitido la innovación y mejora de los recursos didácticos utilizados en el aula ofreciendo más posibilidades al aprendizaje.

3.2. Impacto de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación ha sido muy rápida en los últimos años, convirtiéndose en instrumentos útiles para mejorar la calidad y eficiencia de los procesos educativos. *“Han logrado convertirse en instrumentos educativos, capaces de mejorar la calidad educativa del estudiante, revolucionando la forma en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información”* (Aguilar, 2012, p. 804).

De acuerdo con Hinojo y Fernández, (2012, p. 161): *“la capacidad de incorporar las TIC a la educación, no solo da más posibilidades de acercar conocimientos a más lugares y personas salvando las distancias; supone además una innovación en la educación, pues al existir más posibilidades, el aprendizaje se ve modificado en comparación con una enseñanza más tradicional”*. Existen más posibilidades, técnicas, instrumentos que permiten

facilitar tanto el aprendizaje como la docencia. Son un elemento de gran importancia, que hay que utilizar de la manera adecuada.

Estas tecnologías se han ido integrando en los centros educativos de forma paulatina. El uso de las TIC no conduce necesariamente a la implementación de una determinada metodología de enseñanza-aprendizaje. A pesar del incremento de las dotaciones tecnológicas en la escuela, la práctica pedagógica de los docentes no supone necesariamente una alteración del modelo de enseñanza tradicional, por lo que utilizan todos los recursos disponibles para apoyar las pedagogías existentes.

El gran impacto se hace presente mediante *“la información y recursos que ofrece, en el aula se abre una nueva ventana que nos permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarnos con otros, lo que nos ofrece la posibilidad de acceder con facilidad a conocer personalidades de opiniones diversas”* (Belloch, 2012, p. 7). La digitalización ha revolucionado la forma de aprender y de enseñar, con numerosas posibilidades de actuación, incluida la posibilidad de impartir las clases de forma online supone una gran innovación y grandes posibilidades en cuanto a flexibilidad.

Ofrecen numerosas ventajas tanto para el docente como para el estudiante y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Díaz (2013) diferencia las ventajas e inconvenientes de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. Entre las ventajas se destaca:

- Permite una mayor comunicación entre el profesor y el estudiante (más allá del aula).
- Mayor autonomía e interactividad. Acceso a gran cantidad de información y utilización de herramientas para intercambiar ideas con alumnos.
- Permite que los estudiantes y profesores tengan acceso rápido a la información e intercambio de la misma.
- Se facilita el aprendizaje en grupo y se desarrollan las habilidades sociales, mediante el intercambio de información.

- Permiten un aprendizaje constante, porque exige que los profesores y alumnos estén en una búsqueda constante de contenidos.
- Elimina las barreras de tiempo y espacio en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Ofrece la posibilidad de desarrollar habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.
- Aumenta la motivación y la creatividad.

En cuanto a las principales desventajas:

- Si no se trabaja conscientemente, se corre el riesgo de que los aprendizajes sean incompletos.
- Necesidad de poseer los recursos necesarios, que pueden suponer un coste elevado.
- Posibilidad de distracción debido a la gran cantidad de información.
- Exige un perfeccionamiento constante y gran inversión de tiempo.

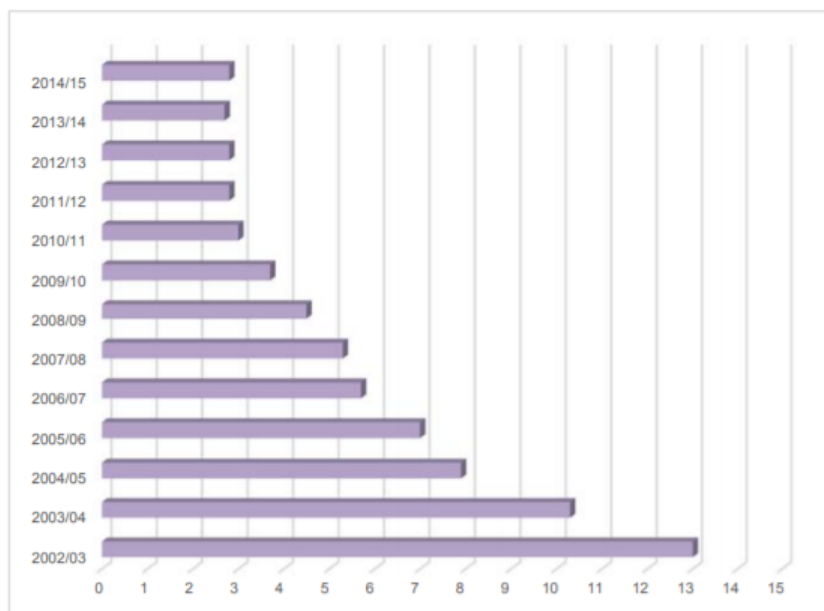
En el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto los alumnos como los profesores se benefician de las posibilidades que ofrecen estas tecnologías. Teniendo conocimiento sobre el alcance, limitaciones, ventajas y desventajas de estos instrumentos, nos podremos beneficiar de todas las posibilidades que aporta la tecnología y evitar o combatir los riesgos que puede producirse mediante su uso.

Basándonos en el informe del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), en el curso 2014-2015, el 99,9% de los centros escolares españoles disponía de conexión a Internet (siendo del 92,7% en las aulas habituales de clase), tres puntos porcentuales por encima del curso 2002-2003.

Asimismo, el número de ordenadores en los centros ha aumentado en estos últimos años. El ordenador es la principal herramienta de las tecnologías de información y comunicación, ya que permite acceder a gran cantidad de información. Según el informe de INTEF, en el curso 2014-2015, de media entre

todos los centros escolares españoles, había 3 alumnos por ordenador destinado a tareas de enseñanza y aprendizaje.

Figura 2: Número medio de alumnos por ordenador en los centros públicos, por curso escolar



Fuente: *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de formación del profesorado (2016)*

A la vista de los datos de la *Figura 2*, se ha producido una rápida evolución hasta el curso 2010-2011 en la proporción de ordenador/alumno, a partir del cual se ralentiza esta progresión. Podemos observar la relación de 2,8 alumnos por ordenador en los centros de titularidad pública en el curso 2014-2015. Por su parte, en los centros de titularidad privada, la relación es de 3,9 alumnos por ordenador (INTEF 2016).

La utilización de los recursos digitales en el aula, posibilitan la interacción didáctica y ofrecen numerosas alternativas para que el alumno colabore en diferentes proyectos, comparta información, fomente sus destrezas digitales...

3.3.Modalidades que ofrecen las TIC

La rapidez con que las TIC ha irrumpido en la sociedad y la coexistencia de diversos proyectos relacionados con la educación a distancia, los campus

virtuales... han originado un cierto desconcierto, justificado en parte por la comprensión diferente de estos conceptos.

El uso de las TIC no es el mismo en todos los casos, diferenciando varios niveles de complejidad en función de la aplicación en el aula o su valor en el proceso de formación. Belloch (2012) plantea diferentes niveles de uso de las TIC que darán lugar a diferentes modalidades de enseñanza-aprendizaje:

- Apoyo en la enseñanza presencial: en esta modalidad de enseñanza, las TIC constituyen recursos de apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Elemento de mediación en la enseñanza a distancia: los entornos virtuales de formación median los procesos de enseñanza a distancia aportando información y recursos para mejorar la calidad del aprendizaje.
- Complemento y elemento de mediación en la enseñanza semipresencial: se combinan las dos modalidades.

3.4. Retos educativos

El uso de las TIC se ha convertido, cada vez más, en un elemento imprescindible en el ámbito educativo. *“Los rápidos progresos de las tecnologías de la información y la comunicación modifican la forma de elaboración, adquisición y transmisión de conocimientos”* (UNESCO, 1998). La educación debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir, controlar el saber y acceder al conocimiento.

Como afirma Herrera (2015, p. 1) *“la tecnología y sus aportaciones van evolucionando y cambiando los campos del conocimiento de manera muy rápida, es aquí, donde se puede valorar que la educación, como disciplina, está asumiendo nuevos retos y desafíos que merecen un estudio más detallado”*. La labor del docente es fundamental para estructurar este aprendizaje, utilizando los medios tecnológicos como complemento del aprendizaje.

La diversidad de escenarios y contextos en la educación imponen nuevos roles al proceso formativo en función de la modalidad en que se realice esta formación, lo que implica grandes retos para el estudiante, las instituciones y agentes encargados de su formación.

Paralelamente a todos estos avances, existen numerosas dudas acerca de estos nuevos medios de aprendizaje. Existen diversos obstáculos que hay que tener en cuenta. Así, uno de los principales retos, como afirma Figueras (2011, p. 75), es que *“son los docentes que temen perder el control de su entorno de enseñanza los que deberán tomar una nueva perspectiva y estar dispuestos a formarse en el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación”*. La escasa experiencia en el uso de la tecnología puede provocar inseguridad en los docentes.

Tienen que dar solución a los principales problemas que puedan surgir y ser propensos a diseñar, evaluar y probar nuevas ideas. Al usar las nuevas tecnologías en el aula, implica el desarrollo de nuevas competencias, ya que saber utilizarlas requiere una adecuada capacitación. *“La tecnología no suele ser el principal problema, más bien es la falta de formación que se tiene en su uso didáctico e incorporación curricular...”* (Fandos, 2003, p. 20).

Otro de los principales retos es reducir la incertidumbre frente a nuevos modelos de aprendizaje. Los alumnos pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje. De acuerdo a Carabantes (2011, p. 58) *“asumir un cambio representa reducir el grado de incertidumbre que se tiene sobre algo, sea sobre la utilización de la tecnología, sea sobre la nueva interacción entre los alumnos o sobre la mayor autonomía en el proceso de aprendizaje”*. La utilización de estas tecnologías ayuda a resolver problemas, construir conocimiento, incrementar la creatividad...

Uno de los principales objetivos consiste en eliminar el riesgo del mal uso de la tecnología. El uso de los medios no origina automáticamente un aprendizaje efectivo, sino el ajuste de las necesidades educativas, la forma en que se utilice, la motivación a proporcionar... Una adecuada utilización de las TIC aportaría grandes avances con el consiguiente desarrollo de los alumnos.

La incorporación de estos medios de aprendizaje debe ser de forma progresiva y siendo consciente de su utilización, para así evitar todos los problemas de riesgo y adaptación a los nuevos métodos de aprendizaje. Tanto alumnos como profesores necesitan familiarizarse con las nuevas técnicas de enseñanza para aprovechar todo el potencial que ofrecen.

Otorgándole una importancia especial a la situación actual, el reto más importante es conseguir una rápida adaptación a la educación a distancia en todos los niveles educativos. Por lo general, las universidades poseen una mayor cantidad de recursos para hacer frente a esta situación. Sin embargo, no ocurre lo mismo en el resto de centros educativos que han desarrollado un proceso de adaptación a una situación novedosa para ellos.

3.5. Educación on-line

Con la implantación y extensión de las nuevas tecnologías en el sector de la educación, este formato educativo ha tomado una nueva dimensión y, sobre todo, con la situación actual, que ha “obligado” a realizar la educación a distancia como solución. Todo esto nos ha permitido darnos cuenta del gran potencial que ofrece la enseñanza virtual.

García (2005) define la educación on-line como *“capacitación no presencial que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándolos a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada discente, además de garantizar ambientes de aprendizaje colaborativos mediante el uso de herramientas de comunicación síncrona y asíncrona, potenciando en suma el proceso de gestión basado en competencias”*. Se trata de una modalidad de enseñanza en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza de forma mediada a través de las redes de comunicación, en la que la principal finalidad es alcanzar los objetivos de aprendizaje a través del contenido y actividades mediadas por el ordenador.

Esta educación a distancia no es “nueva”, sino que ya desde los años 70 se empezaron a crear varias instituciones de educación superior a distancia. Actualmente, con la aplicación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo

y especialmente con la propagación del acceso a Internet, han aumentado mucho las posibilidades que ofrece la educación on-line.

La Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), ha desarrollado esta modalidad educativa durante varios años, combinando la modalidad on-line con la modalidad semipresencial, ofreciendo muchas posibilidades de estudio.

Actualmente, existen multitud de posibilidades en diferentes instituciones de educación superior, utilizando todas las ventajas que ofrece esta posibilidad como uso de plataformas virtuales, bibliotecas virtuales, recursos digitales, pruebas de nivel on-line...

A pesar de que este tipo de educación sea utilizada, sobre todo, por las universidades, la situación actual refleja el gran potencial que ofrecen estas tecnologías en la educación, en prácticamente, todos los niveles. El principal problema en esta situación es poseer los recursos necesarios para poder acceder a esta educación, siendo necesario no únicamente el recurso físico, sino también el conocimiento y capacitación de uso.

A pesar que ofrece numerosas ventajas como flexibilidad, autonomía de estudio, facilidad de acceso, tecnología innovadora, material de estudio más económico, seguimiento individualizado, su capacidad para estimular el aprendizaje colaborativo a través del espacio virtual, captar libremente el conocimiento... también se derivan algunas desventajas o inconvenientes en relación con la educación presencial.

Así, Rodenes, Salvador y Moncaleano (2013), señalan algunos de los principales inconvenientes de la formación on-line:

- Requiere mayor inversión de tiempo.
- Exigen que tanto alumnos como profesores tengan mínimas competencias tecnológicas.
- Requiere que el alumno tenga habilidades en el aprendizaje autónomo.
- Requiere, en general, un mayor esfuerzo que la forma convencional.
- Gran dependencia de la tecnología.

La educación on-line requiere de una serie de condiciones para poder llevar a cabo el proceso de aprendizaje con éxito. Implica grandes cambios en la

metodología tradicional, donde el profesor pasa a tener un papel de guía del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, el alumno se apoya en el profesor y en sus compañeros para conseguir los objetivos de este proceso de aprendizaje.

La autonomía, responsabilidad y motivación del estudiante son algunas de las claves en esta modalidad, además de recursos digitales de calidad y una adecuada metodología por parte del profesor.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

El presente proyecto de innovación tiene como objetivo utilizar las TIC mediante una serie de actividades basadas en trabajos o tareas en grupo que consistirán en la simulación de bolsa y visualización de películas relacionadas con temas económicos. Estas actividades se realizarán en el aula, utilizándose diferentes recursos didácticos (ordenador, proyector, entre otros) que permitirán la consecución de los principales objetivos marcados.

A continuación, se exponen algunos de los principales problemas que se tratarán de solucionar mediante estas actividades, así como los principales beneficios que aportan.

4.1. Problemas que solucionan las TIC

Mediante la introducción de estas actividades, que fomentan las TIC, el trabajo en equipo y la participación, pretendemos solucionar algunos de los principales problemas que, según Aguinaga (2018) pueden surgir en las aulas.

4.1.1. Metodología poco innovadora

“El método de enseñanza tradicional basado en clases magistrales o conferencias es criticado por su poca contribución al aprendizaje profundo, por su limitada aplicación e integración del conocimiento, y generar en los estudiantes una clara tendencia a la memorización, con aprendizaje superficiales que favorecen el olvido de la información” (Fuentes y Pérez, 2013, p. 108).

En muchas ocasiones, la falta de interés o motivación de los alumnos en el aula está provocada por la ausencia de participación dentro del aula, la falta de interacción, donde predomina la una metodología monótona basada en la exposición magistral.

Esta metodología tradicional puede resultar conveniente para transmitir conocimientos e información actualizada, pero en los últimos años se ha reconocido la importancia de la participación en el aula, ya sea mediante resolución de problemas y actividades o realización de trabajos.

No todos los estudiantes presentan los mismos estilos de aprendizaje, las mismas características y posibilidades respecto al estudio y comprensión. Asimismo, la metodología desarrollada por el docente puede favorecer a aquellos que presentan un estilo de aprendizaje similar.

Gómez (2002) destaca las principales características de la metodología tradicional:

- Predominio total, o casi, de la actividad del profesor en el proceso didáctico.
- El proceso didáctico consiste en enseñar, el aprendizaje queda relegado a un segundo plano, predomina la finalidad informativa.
- La mayor parte del saber simplemente consiste en temas estructurados que se transmiten, el alumno se limita a memorizarlos.

Estas características han sido objeto de numerosas críticas por el fomento de la pasividad del estudiante en su proceso de aprendizaje y la excesiva influencia del punto de vista del profesor.

A pesar de que también tiene sus ventajas, ya que permite trasladar un mensaje común, favorece una visión unitaria y transmitir gran cantidad de información, debe combinarse con técnicas de aprendizaje cooperativo y de participación. Esto ayudará a convertir al alumno en protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Así, mediante la introducción de estas actividades, conseguimos la atención del alumnado, encontramos el sentido práctico a los contenidos desarrollados por el docente y fomentamos la reflexión personal e intercambio de ideas.

4.1.2. Desmotivación en el aula

La desmotivación se entiende como el estado de desánimo que aparece cuando no se logran los objetivos propuestos. Un alumno que no tiene la suficiente motivación en el aprendizaje no suele prestar mucha atención y no presenta el esfuerzo necesario para alcanzar los objetivos.

Podemos diferenciar numerosas causas que provocan la desmotivación en los alumnos. Puede deberse a la baja autoestima, conflictos personales, falta de

hábito de estudio, carencia de habilidades, los contenidos que forman el currículo de la asignatura o la motivación del docente, entre otras.

Las tecnologías no proporcionan directamente la motivación necesaria, sino que es la metodología desarrollada por el docente la que consiga esta motivación aumentando su autoestima e integración grupal. Sin embargo, el alumno se encontrará más motivado si puede investigar de una forma sencilla utilizando las herramientas TIC, fomentando la interactividad, comunicación y cooperación entre alumnos y profesores.

Las tecnologías actúan como soporte para ayudar al docente en su tarea educativa e involucrar a los alumnos en su educación de manera activa. Con la implantación de los medios tecnológicos se ayuda a que los estudiantes desarrollen competencias aplicándolas en diferentes situaciones, generando una mayor implicación en el proceso de aprendizaje.

4.1.3. Escaso uso de las tecnologías en el aula

En la mayoría de los casos, la relación entre los profesores y las tecnologías es positiva, conocedores de los beneficios que ofrecen.

Sin embargo, existen algunas razones por las que los docentes no utilizan el potencial que ofrecen las TIC. En primer lugar, los conocimientos que poseen los docentes en la utilización de las tecnologías. Es necesario tanto el conocimiento de uso como su utilización relacionada con la actividad docente. Por otra parte, es necesaria la colaboración por la parte de dirección de los centros para que se pueda utilizar todo el potencial que ofrecen.

Así, Windschitl y Sahl (2002) señalan varias hipótesis que explican la dificultad de utilización e integración de las TIC en la enseñanza:

- Ineficaz formación del profesorado para el uso de tecnología adecuada a las necesidades de los alumnos.
- Escaso tiempo disponible de los profesores para la colaboración entre ellos y el desarrollo de programas de tecnología integrada.
- Carencia personal disponible para mantener los ordenadores y solucionar problemas técnicos.
- Falta de ordenadores y accesibilidad a internet en todas las aulas.

Actualmente, la mayoría de los centros cuentan con los recursos necesarios (estudio INTEF) y ofrecen grandes posibilidades en cuanto a las tecnologías en el aula. El aspecto más importante es la motivación por parte del docente para ayudar a aprender a aprender a través de la tecnología y aprender con la tecnología.

4.2. Aprendizaje a través de la simulación

La generación actual de estudiantes se desenvuelve en un mundo donde el uso de las tecnologías digitales está generalizado.

La simulación educativa es una técnica poderosa que enseña algunos aspectos del mundo real mediante su imitación o réplica. Como afirman Cataldi, Lage y Dominighini (2013, p. 8), *“la importancia de las simulaciones, desde el punto de vista educativo, reside en hacer partícipe al usuario de una vivencia que es fundamental para el desarrollo de hábitos, destrezas, esquemas mentales... que pueden influir en su conducta”*. Los estudiantes están en contacto directo con lo que van a aprender, en lugar de pensar en ello o considerar la posibilidad de llegar a hacer algo con los conocimientos adquiridos. Se enfrentan a retos que reproducen modelos simplificados de la realidad para poner en práctica sus habilidades técnicas y la toma de decisiones.

El uso de las tecnologías en el aula permite incrementar el interés de los estudiantes al “aprender haciendo”. Así, es posible relacionar la teoría con la práctica permitiendo la aplicación y obtención de nuevos conocimientos a partir de la propia práctica.

El principal objetivo de la simulación es desarrollar en el estudiante una comprensión profunda, flexible e intuitiva. Presenta numerosas ventajas como herramienta de apoyo en el aprendizaje y en el estudio. Permite poner en práctica todos los conocimientos adquiridos por el alumno y reaccionar tal y como lo haría en el mundo profesional, favoreciendo el aprendizaje por descubrimiento.

Así, Key y Wolfe (1990) señalan las principales ventajas que proporciona la simulación como herramienta educativa:

- Interacción. Permiten obtener una retroalimentación rápida y concreta de las decisiones tomadas. El alumno es el responsable de las decisiones y puede comprobar sus consecuencias.
- Facilitan el aprendizaje de situaciones que habitualmente no estén al alcance de los alumnos por distintas razones. No hay riesgo en las decisiones tomadas, se puede experimentar.
- Permite un aprendizaje por descubrimiento. El alumno tiene una participación activa en su aprendizaje lo que le permite interiorizar lo aprendido.
- Libertad de acción. Se puede experimentar en la toma de decisiones y fomentar la competencia entre los compañeros. Aumenta la motivación.

Para conseguir los objetivos marcados con la actividad educativa es necesario tener el conocimiento teórico y habilidades necesarias con la tecnología. Es muy importante que los alumnos encuentren utilidad práctica a la actividad aplicando los conocimientos teóricos y siendo conscientes de las consecuencias de sus decisiones.

El éxito o fracaso de las simulaciones como herramienta de aprendizaje depende de varios factores. De esta manera, Urquidi y Calabor (2014) establecen una serie de variables determinantes para que las simulaciones se conviertan en una herramienta eficaz:

- Realismo de la simulación: partiendo de la premisa de que las simulaciones no pueden ser un reflejo exacto de la vida real, se deben mantener relaciones lógicas entre las decisiones de los alumnos y los resultados.
- Facilidad de uso: para evitar que los estudiantes se sientan incapaces de entender el funcionamiento.
- Utilidad del sistema: satisfacción de los alumnos al entender que les puede resultar útil en un futuro, en el desarrollo de su actividad profesional.
- Retroalimentación productiva: hay que guiar al alumno, apoyándole y ayudándole para que tenga la motivación necesaria. Es necesario que

sea consciente de las consecuencias de las diferentes decisiones llevadas a cabo.

- Conocimientos y habilidades: actualmente, los alumnos poseen grandes competencias digitales. Es importante saber utilizar estas habilidades para aumentar su conocimiento en distintas áreas.

Si se consiguen controlar estas variables, nos podremos beneficiar de las ventajas que ofrecen las simulaciones consiguiendo un aprendizaje eficaz.

Hay que tener en cuenta que existen algunos aspectos en la vida real que no se pueden imitar, no se pueden simular. Además, es muy importante la interpretación que hagan los propios estudiantes de la experiencia en la simulación, ya que, en nuestro caso, al tratarse de una simulación financiera, puede dar lugar a diferentes riesgos.

4.3.El cine como recurso didáctico

El cine es un recurso didáctico que puede resultar muy útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es una herramienta motivadora e idónea para despertar el interés en el alumnado.

Si tenemos en cuenta que numerosos estudios demuestran que el rendimiento académico de los alumnos está relacionado con su grado de motivación, la realización de esta actividad servirá para aumentar el rendimiento de los estudiantes.

Para poder incluir esta actividad en el aula es imprescindible disponer de los recursos necesarios para proyectar la película. Asimismo, la implicación del profesor es fundamental a la hora de preparar las actividades.

Son muchos los beneficios que podemos diferenciar a la hora de utilizar las películas como recursos educativos. Así, Adame (2009), sostiene que el uso adecuado de medios audiovisuales en la enseñanza:

- Enriquece las explicaciones del profesor.
- Producen un impacto emotivo en los alumnos que favorece el aprendizaje, estimulan la atención y receptividad.

- Proporcionan experiencias que de otra forma serían inaccesibles, ayudando a conocer mejor el pasado y las realidades.

Para poder sacar el máximo rendimiento a la actividad es necesaria una planificación de actividades durante y después de la presentación.

Por otra parte, Melón (2013) diferencia varios de los beneficios que aporta el cine en el aula:

- Rico entreverado de situaciones: el cine engloba elementos de difícil cohesión en otras situaciones y circunstancias. Es una gran fuente de cultura e información que permite mejorar el conocimiento de nuestra sociedad y de otras realidades culturales.
- Se integran todos los conocimientos: la visualización de películas en el aula es una gran oportunidad para profundizar en la comprensión y realizar análisis críticos. Se puede utilizar en todos los niveles de la educación.
- Desarrolla la sensibilidad: ver cine aplicando la capacidad de observación y disfrutando de los argumentos beneficia la adquisición y perfeccionamiento de las capacidades perceptivas. Beneficia el pensamiento crítico a través de la codificación y asimilación de los conocimientos. El aprendizaje duradero se produce cuando somos sensibles a una realidad, por lo que para aprender de forma significativa necesitamos desarrollar la sensibilidad.
- Desarrollo de la capacidad creativa: la abundancia de temas y contenidos y la gran variedad de estímulos permiten aumentar la creatividad asociando ideas. La creatividad tiene una importancia cada vez mayor, necesitamos resolver los problemas de múltiples maneras y aprender a pensar de manera divergente.
- Desarrollo de la capacidad cognoscitiva: el cine presenta numerosos temas, situaciones, argumentos, tendencias, ideas, datos... que aumentan las capacidades cognoscitivas.

Por su parte, a pesar de todos los beneficios que podemos obtener mediante la visualización de una película en el aula, existe un gran inconveniente, el tiempo. Las sesiones tienen una duración muy inferior a lo que dura una película,

por lo que no sería suficiente con una sola sesión y esto puede provocar la pérdida del hilo argumental y, en ocasiones, la pérdida de los objetivos propuestos.

En estas situaciones, se puede realizar la visualización de una parte de la película, sin la necesidad de ver la película completa para asegurarse de que los estudiantes adquieren el mensaje que se quiere transmitir. De acuerdo con García (2007), los docentes pueden implementar el cine como recurso didáctico en el aula desde tres perspectivas distintas:

- El cine como ejemplificación: mediante escenas de corta duración se muestran hechos o ideas de forma concreta.
- El cine como discurso: perspectiva similar a la anterior, pero con escenas de mayor duración.
- El cine como entidad propia: el cine se considera como un todo, sin fragmentarlo por escenas. Se analiza en su totalidad.

Todas estas posibilidades, ya sea una escena o la película completa, permiten a los docentes utilizar este recurso para transmitir una o varias ideas, proponiendo nuevas situaciones para fomentar el aprendizaje y aumentar la motivación de los alumnos.

5. PROYECTO DE INNOVACIÓN

5.1. Introducción

El presente trabajo de innovación docente tiene como objetivo aplicar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para acercar la economía al aula dando un mayor dinamismo a las clases, fomentando el aprendizaje colaborativo y facilitando las tareas a los docentes proponiendo actividades que aumenten el interés de los estudiantes dando un enfoque diferente al aprendizaje.

Incluir actividades que precisen del uso de las nuevas tecnologías provoca un incremento de la motivación de los alumnos y la aproximación de la realidad económica al aula. Permite la adaptación del aprendizaje y la enseñanza a la nueva era digital, que despierta un gran interés en el alumnado.

Las actividades propuestas servirán de ejemplos para llevar a la práctica una metodología innovadora en el aula y me permitirán alcanzar los objetivos propuestos.

En términos generales, los principales objetivos que se pretenden alcanzar con este proyecto de innovación docente son:

1. Aprovechar los recursos tecnológicos: utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación en el estudio de la economía para dar un sentido práctico a los contenidos y acercar al alumno a dichos contenidos económicos.
2. Aumentar la motivación de los alumnos: al dar un enfoque diferente al aprendizaje y favorecer el dinamismo, podremos captar el interés del alumnado en las actividades.
3. Fomentar el aprendizaje cooperativo: en una de las actividades se formarán grupos para la realización de la actividad, donde se intercambiarán opiniones y puntos de vista lo que favorece el intercambio de ideas, la organización de los contenidos y la toma de decisiones.
4. Utilidad de las tecnologías en la educación: las herramientas digitales posibilitan una multitud de opciones de aprendizaje, ayudando a los estudiantes mediante el acceso a gran cantidad de información y a los docentes mediante la posibilidad de programar actividades innovadoras y facilitando, en muchas ocasiones, la evaluación de las mismas.

5.2. Modelos de actividades a introducir en el aula

5.2.1. *Simulador de bolsa*

Mediante esta actividad se pretende tener una idea práctica de cómo funcionan los mercados de valores para complementar el conocimiento teórico adquirido en el aula, así como experimentar en la práctica el riesgo de invertir en bolsa y comprender cómo las decisiones de diversas instituciones económicas pueden influir en la marcha de las empresas de su entorno.

Esta actividad se realizará en la asignatura “Economía” de Primero de Bachillerato, a lo largo del tercer trimestre, durante el desarrollo de los contenidos recogidos en el bloque 5 “Aspectos financieros de la economía” por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. Respecto a las competencias clave, esta actividad contribuye a las competencias digitales mediante la búsqueda de información y utilización de diversas herramientas para llevar a cabo la actividad, la competencia clave de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor mediante la planificación y toma de decisiones en las inversiones y la competencia de comunicación lingüística mediante la exposición de la actividad.

Con la realización de esta actividad, los alumnos comprenderán conceptos tan importantes como la incertidumbre, confianza, riesgo, inversión y rentabilidad, así como tomar decisiones de inversión basándose en los conocimientos obtenidos durante el curso.

Los materiales y recursos utilizados para el desarrollo de la actividad son los ordenadores para buscar toda la información necesaria para la toma de decisiones de inversión, el proyector para facilitar la exposición de los trabajos y la aplicación “La Bolsa Virtual” para realizar el intercambio de acciones en una plataforma virtual.

En lo referente a la ejecución de la actividad, se realizará por grupos (3-4 alumnos), fomentando el aprendizaje cooperativo intercambiando opiniones, puntos de vista y contribuyendo a realizar inversiones positivas. Se acudirá al aula de informática para explicar e iniciar la actividad. Cada grupo dispondrá de 10.000€ para adquirir valores de renta variable (acciones), comprando los títulos que coticen en el Ibex 35 o mercado continuo.

Como máximo se podrán comprar acciones de 4 valores distintos a través de la herramienta de simulador de bolsa “La Bolsa Virtual”. Para realizar la actividad hay que tener en cuenta que se dispone de un plazo de 1 mes desde el inicio hasta la finalización de la misma, por lo que hay que vender todos los títulos obtenidos antes de la finalización de la actividad para completar la ficha que se debe mandar al profesor para evaluar la actividad (Anexo 1).

Al finalizar la actividad, se deberá exponer frente a los compañeros, argumentando los motivos de la compra de las acciones, basándose en los contenidos vistos durante el curso, así como la rentabilidad final obtenida y las principales conclusiones.

Para la correcta evaluación de la actividad se tendrán en cuenta tanto la ficha entregada por el grupo como la presentación realizada frente a los compañeros de clase. Para ello, se evaluará conforme a la siguiente rúbrica:

Tabla 1: Rúbrica actividad bolsa

Tarea	Sobresaliente 10-9	Notable 8-7	Bien 6-5	Incompleto < 5
Realización de la actividad	Realizan la actividad completa dentro de los plazos establecidos	No realizan 1-2 justificaciones de las compras o ventas de las acciones	Faltan 3-4 justificaciones.	Faltan más de 4 justificaciones o no se entrega el trabajo dentro del plazo establecido
Correcta justificación de compra y venta de las acciones	Todas las justificaciones son correctas y muy bien razonadas	Casi todas las justificaciones están bien razonadas	Están bien razonadas la mitad de las justificaciones	Está mal el razonamiento de prácticamente todas las justificaciones
Presentación frente al resto de los compañeros	Realizan muy bien la exposición respondiendo correctamente a las preguntas	Realizan bien la exposición y responden a las preguntas de forma correcta	Realizan bien la exposición y no responden bien a las preguntas	Realizan mal la exposición y no responden correctamente a las preguntas

Fuente: Elaboración propia

Los objetivos específicos que persigo con esta actividad son:

- Tener un conocimiento práctico sobre el mercado de valores.

- Plantear de forma conjunta las distintas opciones, evaluar las posibles ventajas y tomar decisiones.
- Buscar información económica de las diferentes empresas para basar la toma de decisiones.
- Darse cuenta de las fluctuaciones del mercado.
- Saber calcular e interpretar la rentabilidad de una inversión.

5.2.2. Visionado de películas

Mediante esta actividad se propone utilizar el cine en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas “Economía” y “Economía de la Empresa” en Bachillerato.

Este recurso debe implicar a todos los participantes, realizando un análisis crítico y sacarle el mayor partido posible para comprender mejor la película. El cine ha adoptado muchas formas y significados a lo largo de la historia. Si bien para muchos no es más que un mero entretenimiento, pero su influencia en el desarrollo de la sociedad es indiscutible, siendo capaz de despertar sensaciones y emociones que en ocasiones condiciona nuestra forma de actuar ante situaciones cotidianas.

A través de la visualización de películas se busca reforzar los contenidos económicos vistos en el aula, de una manera innovadora y atractiva para el alumno, captando su interés. El hecho de ver una película en clase, rodeado de los compañeros, puede suponer una motivación extra para el estudiante.

En función de los contenidos tratados en la película se realizará su visualización en el periodo correspondiente al que se estén impartiendo esos contenidos en el curso.

Desde un primer momento se realiza la planificación de la actividad, proponiendo una serie de películas en función de los contenidos del currículo recogidos en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Podemos ver esta relación en las Tabla 2 para la asignatura “Economía” y en la Tabla 3 para la asignatura “Economía de la Empresa”.

Tabla 2: Películas propuestas para “Economía”.

Película	Bloques	Trimestre	Temas relacionados
Buscando a Eva	1. Economía y escasez 2. Actividad productiva	1º	Planificación, actividad empresarial, recursos, iniciativa empresarial, trabajo.
Piratas de Silicon Valley	2. Actividad productiva 3. Mercado y sistema de precios	2º	Empresa, monopolio, oligopolio, acuerdos comerciales, emprendimiento.
El Gran Salto	1. Economía y escasez 4. Macroeconomía	2º	Mercado de trabajo, factor tiempo, objetivos de la empresa, maximizar beneficio.
El Concursante	5. Aspectos financieros de la economía	3º	Préstamos, manejo del dinero, sistema monetario, bancos.
La Gran Apuesta	7. Desequilibrios económicos 6. Contexto internacional 5. Aspectos financieros de la economía	3º	Crisis mundial 2008, sistema financiero, quiebra, mercado hipotecario.

Fuente: Elaboración propia

La película “Buscando a Eva” nos muestra el cambio de la sociedad desde los años 60 hasta principios del siglo XXI. La planificación empresarial es una función vital, ya que si no se realiza puede que nuestra empresa sea inviable desde el comienzo. Asimismo, los recursos de los que dispone la empresa deben estar controlados y saber de qué disponemos. En la película podemos observar la evolución de un negocio que debido a la inadaptación a las nuevas realidades sociales se ha estancado. La innovación en una empresa es necesaria, ya que, si no se adapta, deja de ser competitiva.

La película “Piratas de Silicon Valley” relata los comienzos de las empresas Apple y Microsoft a través de sus fundadores. Aborda cuestiones como la competencia entre dos de las principales empresas informáticas y las estrategias que desarrollan.

“El Gran Salto” trata sobre el mercado de trabajo y la dirección empresarial. El principal objetivo de una empresa es maximizar el beneficio, pero en la película se observa cómo pueden existir conductas que vayan en contra de los intereses de la empresa.

“El Concursante” transmite una crítica a las entidades financieras en el sistema económico actual. La película ofrece una explicación sobre el funcionamiento de los bancos y los préstamos.

La última de las películas propuestas para la asignatura “Economía” es “La Gran Apuesta”. Trata sobre la crisis financiera de 2008 y aborda cuestiones técnicas como el funcionamiento del mercado hipotecario y la descripción de distintos tipos de productos financieros.

Tabla 3: Películas propuestas para “Economía de la Empresa”.

Película	Bloques	Trimestre	Temas relacionados
El hombre del traje blanco	1. La empresa 2. Desarrollo de la empresa	1º	Intereses empresariales, competencia, beneficios, progreso económico.
El dilema	6. Información de la empresa 3. Organización y dirección de la empresa	2º	Poder de la información, toma de decisiones, moralidad, conflictos, confianza.
El fundador	4. La función productiva 5. la función comercial de la empresa	2º	Marketing, estrategias, mercado, productividad, multinacional.
Margin Call	7. Función financiera 6. Información de la empresa	3º	Inversión, toma de decisiones, banco, analistas, crisis financiera de 2008.
Wall Street	6. Información de la empresa 7. Función financiera	3º	Inversiones, brókers, banca, corredor de bolsa.

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las películas propuestas para la asignatura “Economía de la Empresa”, “El Hombre del Traje Blanco” trata sobre el progreso económico, la competencia y los intereses empresariales. En la película observamos la competencia en el sector textil, donde los empresarios temen la ruina de sus empresas y los trabajadores la pérdida de sus puestos de trabajo.

La película “El Dilema” destaca la importancia de la información como un elemento clave en la toma de decisiones en un mundo empresarial que está lleno de dilemas a elegir entre lo correcto o lo que nos es más beneficioso.

La película “El fundador” trata sobre el nacimiento de una multinacional: McDonald’s. Es muy interesante para startups y la puesta en marcha de un negocio. Pone de manifiesto la importancia de saber a quién se juntan los fundadores de un negocio y de establecer los métodos de control adecuados para no quedarte fuera de tu propio negocio.

La película “Margin Call” trata sobre la crisis financiera de 2008. Podemos observar las conductas del poder financiero y los excesos que condujeron al sistema capitalista a la peor crisis desde el crash de 1927.

La última película propuesta es “Wall Street”. Trata sobre el funcionamiento del mercado de valores. La película nos muestra cómo funciona la bolsa, los intereses empresariales y el gran poder de la información.

Además de las películas destacadas anteriormente, podríamos incluir otras como:

- Caballero sin espada (1939)
- El secreto de mi éxito (1987)
- Despertares (1990)
- Profesor Holland (1995)
- Tormenta blanca (1996)
- Legítima defensa (1997)
- Cielo de Octubre (1999)
- El gran farol (1999)
- Náufrago (2000)
- El experimento (2001)
- Pozos de ambición (2007)
- Los falsificadores (2007)
- El dinero nunca muere (2010)
- Mentiras mortales (2012)
- Cómo ser Warren Buffett (2017)

Asimismo, en esta fase de planificación de la actividad, se elabora una ficha sobre las diferentes cuestiones relacionadas con la película y el tema económico

que deberán analizar los alumnos. Así, se conseguirá profundizar sobre el mensaje que se quiere transmitir mediante la proyección de la película y realizar un análisis crítico de la misma.

En cuanto a las competencias clave, se fomentará la competencia aprender a aprender, realizando una reflexión crítica sobre los temas principales y adaptándose al tipo de tareas propuestas, la competencia lingüística mediante la redacción de la actividad y la competencia de conciencia y expresiones culturales ya que facilita el aprendizaje de la cultura y aspectos económicos históricos.

A pesar de que son muchos los contenidos del currículo en estos dos cursos, debido a la gran flexibilidad de las programaciones didácticas, podríamos aprovechar algún momento del curso para visualizar una o dos películas y así complementar, mediante el uso de los recursos disponibles, la idea que queremos transmitir a los alumnos.

Los recursos utilizados son el ordenador y el proyector del aula y la elaboración de una ficha por parte del profesor para que los alumnos contesten a unas preguntas relativas tanto a la película como a los aspectos económicos relacionados.

La actividad se realizará de manera individual, disponiendo de una semana para entregar la ficha elaborada por el profesor sobre las cuestiones a responder (Anexo 2). Se incluirán tanto preguntas genéricas de la película como determinadas preguntas relacionadas con los temas económicos desarrollados en los contenidos del curso.

Tras haber realizado este análisis individual, se pondrán en común las conclusiones obtenidas mediante el análisis de las películas con el resto de los compañeros, para asegurarse de que se ha realizado de manera correcta. Para ello podrán visualizarse las escenas más importantes relacionadas con el tema económico.

Para evaluar la actividad tendremos en cuenta la ficha elaborada por cada uno de los alumnos en relación con la comprensión y análisis crítico de la película y la participación en la puesta en común de las principales conclusiones obtenidas.

Los objetivos específicos que se persiguen con la actividad son:

- Realizar un análisis crítico de la película.
- Relacionar la película con los contenidos económicos desarrollados en el aula.
- Utilizar los medios audiovisuales para aprender economía y cultura general.
- Comparar las diferentes perspectivas y opiniones de los compañeros.

6. DISCUSIÓN

Para el desarrollo de estas actividades destinadas a los alumnos de las asignaturas “Economía” y “Economía de la Empresa” es necesaria la utilización de los ordenadores portátiles, o en su defecto, de la utilización de la sala de informática.

En principio no sería necesario realizar ningún tipo de inversión económica por parte del centro, ya que prácticamente todos los centros disponen de los medio y recursos necesarios para desarrollar este tipo de actividades.

En cuanto a los principales beneficios que conllevaría la puesta en marcha de este proyecto, destaco el acercamiento de la economía al aula y un mayor dinamismo en las clases, aportando una mayor digitalización en el aula. Permite mejorar en la búsqueda de información económica para basar las decisiones de inversión, así como relacionar y ver aspectos prácticos de la aplicación de los contenidos del curso.

Se pretende aumentar el interés del alumnado en la asignatura, captando su interés con este tipo de actividades, así como mejorar las relaciones entre compañeros realizando trabajos en grupo intercambiando opiniones y puntos de vista.

A través del simulador de bolsa se persigue mejorar el análisis de información económica de las diferentes empresas que cotizan en el Ibex 35 o en el mercado continuo, intercambiando opiniones con los compañeros de grupo para buscar posibilidades de inversión. Esta actividad permite acercar la economía al aula ya que los alumnos obtendrán una experiencia práctica en el mercado de valores, profundizando y ampliando los contenidos teóricos desarrollados durante el curso.

Además, los alumnos aprenden a buscar información sobre las principales empresas españolas para justificar sus decisiones. Esta actividad permite aumentar la motivación de los estudiantes, captando su atención e incentivando su actitud emprendedora.

Mediante la visualización de las películas se pretende que los alumnos se den cuenta de la gran importancia que tiene la economía, y su relación con la vida

real, donde la toma de decisiones puede verse influida en función de los conocimientos económicos conocidos.

Permite adentrarse en el estudio de la sociedad, conocer culturas diferentes y formar visiones en torno a acontecimientos pasados, presentes y futuros. Permite aumentar la motivación del alumno ya que es una actividad que le sirve para evadirse de sus tareas normales dentro del aula, incrementando su interés y participación.

A pesar de los beneficios derivados de las actividades, debido a la extensión del currículo en estos dos cursos, destaco algunos de los principales inconvenientes. La duración de las películas provoca que sean necesarias al menos dos sesiones para completar su visualización. En algunas ocasiones, podemos no disponer del tiempo necesario para realizar esta actividad, aunque se pueden buscar soluciones que impliquen una menor dedicación del tiempo.

Relacionado con la actividad de simulación de bolsa, el principal inconveniente es el mismo, el tiempo destinado al desarrollo de la actividad. Sería interesante disponer del tiempo suficiente para poder realizar las compras y ventas de las acciones con el margen necesario para observar las fluctuaciones del mercado y todos los aspectos que pueden influir en la cotización de las mismas.

Acotar el tiempo de la actividad a la duración de la unidad puede impedir que se cumplan todos los objetivos propuestos desde un inicio. Sería recomendable mantener la actividad el tiempo que sea necesario para obtener una experiencia más completa.

Por último, es importante la implicación del docente en la realización de estas actividades, cambiando ciertos aspectos de la planificación inicial en función de cómo avance el curso y de las posibilidades de realización de las actividades. Son actividades que están abiertas a modificaciones para mejorarlas, por lo que será necesaria la opinión y experiencia de los alumnos y del docente para introducir los cambios oportunos en los cursos siguientes.

7. CONCLUSIONES

Las Tecnologías de la Información y Comunicación están adquiriendo una mayor importancia año tras año en la educación, ofreciendo numerosas posibilidades al estudiante y al docente.

La integración de estas tecnologías en la educación es fundamental para que los alumnos adquieran las competencias digitales básicas y para favorecer otras tan importantes como el aprender a aprender y el trabajo en equipo. Ofrecen muchas alternativas, llegando a facilitar el aprendizaje al alumno y permitiendo a los docentes dar un mayor dinamismo a las clases.

Las TIC ofrecen muchas posibilidades, pero solamente tendrán sentido si se utilizan de forma planificada y con un objetivo específico. Su utilización está justificada en que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La propuesta de intervención didáctica del presente trabajo ha sido utilizar las TIC para motivar al alumno y acercar la economía al aula, complementando los contenidos desarrollados en clase.

Se han propuesto dos actividades basadas en el uso de las TIC para facilitar la consecución de una serie de objetivos.

La situación experimentada durante este curso ha permitido ver el potencial de las tecnologías en la educación, impartándose las clases de manera on-line.

Utilizar los diferentes recursos didácticos en el aula es una buena estrategia para impartir contenidos, desarrollar actividades... pero su eficacia estará condicionada por la situación educativa y por la forma en que se utilicen estos recursos. Además, la planificación de las actividades requiere de una gran flexibilidad ante cualquier situación que se pueda producir. Es muy importante recibir una retroalimentación de la actividad, para ir modificándola en función de las necesidades educativas.

REFERENCIAS

ADAME, A (2009): "Medios audiovisuales en el aula", Pedagogía de los medios audiovisuales, Granada.

AGUILAR, M. (2012): "Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos". *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), 801-811.

AGUINAGA, D. (2018): "El aprendizaje cooperativo a través de las TICs: una forma innovadora de comprender la economía", Universidad de La Rioja, Trabajo Fin de Máster.

BARTOLOMÉ, A. (1996). "Preparando para un nuevo modo de conocer." *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 4(1).

BELLOCH, C. (2012): "Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje". Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia.

BELLOCH, C. (2012): "Teleformación", las TIC en las diferentes modalidades de enseñanza-aprendizaje, Universidad de Valencia.

BLANCO, M.I. (2012): "Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía", Universidad de Valladolid.

BRAVO, J.L. (2014): "Los medios de enseñanza: clasificación, selección y aplicación", Universidad Politécnica de Madrid, *Revista de medios y educación*, 24, 113-124.

CARABANTES, D. (2011): "Aumentar la visibilidad del trabajo en el Campus Virtual: el ejemplo de la asignatura Tecnologías de la Información y Comunicación", Universidad Complutense de Madrid, 56-64.

CATALDI, Z., LAGE, F.J. y DOMINIGHINI, C. (2013): "Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza", *Revista de informática educativa y medios audiovisuales*, 10(17), 8-16.

CHEN, C. (2019): "TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)", Edita Chen, C. <https://www.significados.com/tic/>, [Consulta 26 de marzo de 2020].

DÍAZ, D. (2013): "TIC en educación superior: Ventajas y desventajas", *Educación y Tecnología*, 4, 44-50.

DÍAZ, J. (1996): "Los recursos y materiales didácticos en educación física", Universidad Autónoma de Barcelona, *Educación física y deportes*, 43, 42-52.

DÍAZ-BARRIGA, F. (2013): "TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica". *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 4(10), 3-21.

FANDOS, M. (2003): "Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje", Departamento de Pedagogía, Tesis Doctoral.

FIGUERAS, O. (2011): "Atrapados en la explosión del uso de las tecnologías de la información y comunicación". *PNA*, 5 (2), 67-82.

FUENTES, V. y PÉREZ, C. (2013): "Estudio comparativo entre metodologías Aprendizaje Basado en Problemas y tradicional en Módulo de Enseñanza", *Revista Educación Ciencias Salud*, 10 (2), 107-113.

GARCÍA, F.J. (2005): "Definición de e-learning", Teoría de la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, Edita GARCÍA, F.J., http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo, [Consulta 7 de junio de 2020].

GÓMEZ, R. (2002): "Análisis de los métodos didácticos en la enseñanza", UNED de Málaga, *Publicaciones*, 32.

HERNÁNDEZ, R. (2017): "Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas". Universidad San Ignacio de Loyola, 5(1), 325-347.

HERRERA, A. (2015): "Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior", *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 17 (1) 1-4.

HINOJO, M.A y FERNÁNDEZ, A. (2012): "El aprendizaje semipresencial o virtual: Nueva metodología de aprendizaje en Educación Superior. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), 159-167.

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO (2016): “Indicadores del uso de las TIC en España y en Europa”, INTEF.

KEY, B. y WOLFE, J. (1990), “The role of management games and simulations in education and research”, *Journal of management*, 16(2), 307-336.

MATTOS, L.A. (1963). *Compendio de Didáctica General*. Buenos Aires, Kapelusz.

MEDINA, A. y SALVADOR, F. (2009): “Didáctica general”, *Pearson Educación*, Madrid.

MELÓN, I. (2013): “El cine como recurso didáctico en Economía”, Facultad de Letras y Educación, Universidad de La Rioja.

RODENES, M., SALVADOR, R. y MONCALEANO, G.I. (2013): “E-learning: características y evaluación”, *Ensayos de economía* 43, 143-159.

UNESCO (1998): “Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI”, Edita UNESCO,

http://www.Unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

[Consulta 6 de abril de 2020].

URQUIDI, A.C. y CALABOR, M. (2014): “Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica”, *Revista electrónica de tecnología digital*, 47.

WINDSCHITL, M. y SAHL, K. (2002): “Tracing teachers’ use of technology in a laptop computer school: The interplay of teacher beliefs, social dynamics, and institutional culture”, *American Educational Research Journal*, 39 (1), 165-205.

BIBLIOGRAFÍA ADICIONAL CONSULTADA

GARCÍA, F.O. (2011): "Influencia de las TIC en el aprendizaje significativo", Universidad Internacional de La Rioja.

LANUZA, F.I.; RIZO, M. y SAAVEDRA, L.E. (2018): "Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje". *Revista científica de FAREM-Estelí*, N°25.

MARCHESI, A. y MARTÍN, E. (2003): "Tecnología y aprendizaje: Investigación sobre el impacto del ordenador en el aula", Madrid, Editorial SM.

MUR, F. (2013): "El uso de las TICs en la enseñanza de la Economía", *eXtoikos*, N°10, 55-57.

SUASNABAS, L.S.; ÁVILA-ORTEGA, W.; DÍAZ-CHONG, E. y RODRIGUEZ-QUIÑONEZ, V.M. (2017): "Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria", *Dominio de las ciencias*, Vol. 3(2), 721-749.

SEGURA, M. (2006): "Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en la educación: Retos y posibilidades", Fundación Santillana.

ANEXOS

ANEXO 1. Ficha de entrega de actividad 1.

COMPRA

EMPRESA	FECHA DE COMPRA	Nº ACCIONES ADQ.	COTIZACIÓN	TOTAL INVERTIDO
			TOTAL INVERTIDO	

Justificación de las compras de los títulos:

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

VENTA

EMPRESA	FECHA DE VENTA	NUMERO ACCIONES VENDIDAS	COTIZACIÓN	TOTAL RECUPERADO
			TOTAL RECUPERADO	

Justificación de la venta de los títulos:

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

RENTABILIDAD

EMPRESA	ACCIONES	IMPORTE COMPRA	IMPORTE VENTA	RENTABILIDAD

Calcula la rentabilidad obtenida de tu inversión.

ANEXO 2. Ejemplo ficha de entrega actividad 2.

Wall Street (1987)



Preguntas generales:

- Realiza un breve resumen sobre la película.
- Breve descripción de los protagonistas.
- Principales temas económicos que aparezcan.
- Opinión personal sobre los temas económicos y cómo se desarrollan en la película.

Preguntas relacionadas con la economía:

1. Menciona los personajes principales de la película y a qué se dedicaban.
2. ¿Cuál es el contexto en el que se desarrolla la película? ¿Qué ocurrió en 1987?
3. ¿Cómo se llama la casa de bolsa en la que trabaja Bud Fox? ¿Qué función desempeña la bolsa en la economía?
4. ¿Cómo logró la atención del gran inversionista? ¿Qué opinas sobre el poder de información?
5. ¿Qué dice el Sr Gekko de la economía de los EEUU al Consejo de accionistas de Papel Teldar?
6. ¿Cómo ofreció Bud Fox sacar a Blue Star de sus problemas financieros? ¿Cómo puedes ganar dinero invirtiendo en bolsa?
7. ¿Estás de acuerdo con las siguientes frases?
 - “La codicia, por falta de una palabra mejor, es buena”.
 - “La mercancía más valiosa es la información”
8. Relaciona algunos aspectos vistos durante la película con la crisis de 2008.

La Gran Apuesta (2015)



Preguntas generales:

- Realiza un breve resumen sobre la película con tus propias palabras.
- Breve descripción de los protagonistas.
- Principales temas económicos que aparezcan.
- ¿Qué tipo de sensaciones te ha transmitido la película? ¿Te llevas alguna enseñanza tras haber visto “La Gran Apuesta”?

Preguntas relacionadas con la economía:

1. ¿Cuál es el papel que juega cada una de las partes implicadas?
2. En la película comienza hablando de bonos, ¿qué es un bono? Indica las principales diferencias con las acciones.
3. ¿Cuál es la repercusión de los mercados financieros sobre los decisores? ¿Y sobre los terceros afectados por estas decisiones? ¿Afecta por igual?
4. Indica tu opinión sobre la siguiente frase: “La banca siempre gana hasta cuando pierde”. Indica el proceso de creación de dinero bancario.
5. Explica las escenas que justifican la necesidad de regular los mercados financieros, o indica las razones por las que no es necesario regularlos. ¿Qué instituciones regulan los mercados en España?
6. ¿Qué mensaje crees que se trata de enviar con esta película?